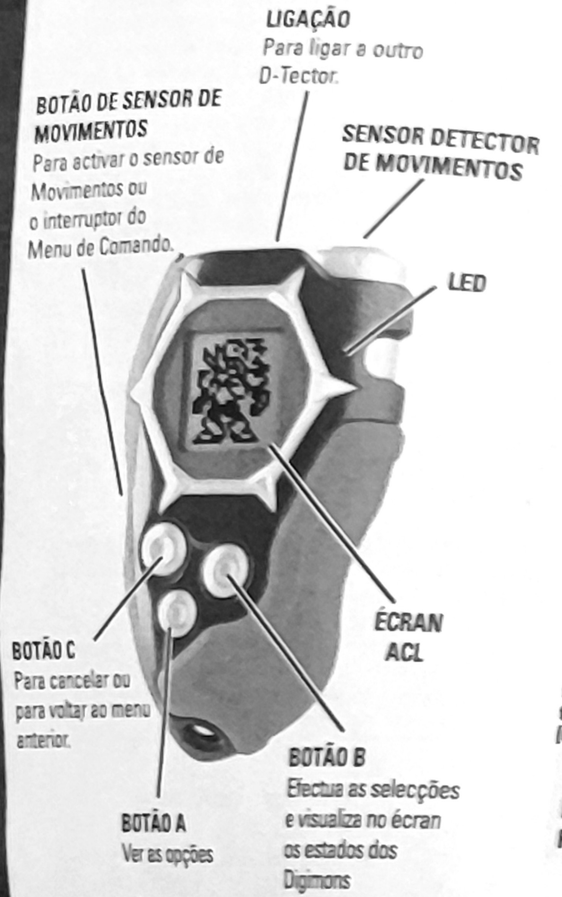

LIGAÇÃO
Para ligar a outro D-Tector.
BOTÃO DE SENSOR DE MOVIMENTOS
Para activar o sensor de Movimentos ou o interruptor do Menu de Comando.
SENSOR DETECTOR DE MOVIMENTOS
LED
ÉCRAN ACL
BOTÃO C
Para cancelar ou para voltar ao menu anterior.
BOTÃO A
Ver as opções
BOTÃO B
Efectua as selecções e visualiza no écran os estados dos Digimons

O QUE É UM D-TECTOR?

O D-Tector é o mais recente Digivice utilizado pelas Crianças Eleitas na série Digimon 4. AsCrianças Eleitas utilizam os seus D-Tectores para se Digitransformarem em Digimon mais fortes com "Espírito" para derrotar os Digimon do Mal e salvar o Mundo Digital. A sua missão é conquistar todos os Digimons do Mal e libertar os Mapas do mal.

INSTALAÇÃO / REINICIALIZAÇÃO

• INSTALAÇÃO DAS PILHAS

O D-Tector necessita de 2 Pilhas do tipoLR03 (1,5V). Com uma pequena chave de fendas, desaperte o parafuso situado na parte de trás do D-Tector Digivice no sentido dos ponteiros dorelógio levanta a tampa e coloca pilhas novas.

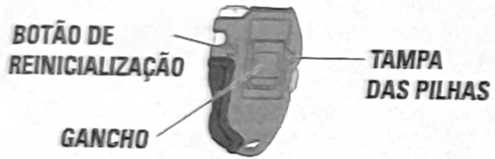
PRECAUÇÃO: Conserve as pilhas fora do alcance das crianças. As pilhas podem ser prejudiciais para a saúde se forem ingeridas. Não misture pilhas alcalinas, com normais (carbono-zinco) ou com pilhas de carregar (níquel-cádmio).

• OPERAÇÃO DE REINICIALIZAÇÃO

Pressiona ligeiramente o botão de reinicialização [reset] situado na parte de trás do D-Tector com um objecto fino quando:

- Os comandos não funcionarem ou não aparecer nada no écran.
- Utilizares o D-Tector pela primeira vez ou depois de teres trocado as pilhas.
- Quiseres começar o jogo do principio.

PRECAUÇÃO: Pressionar o botão de reinicialização [reset] com demasiada força poderá danificar o D-Tector. Não pressiones o botão de reinicialização [reset] se não for necessário, visto apagar todos os dados registados na memória.



COMEÇA AS SUAS AVENTURAS

• SELECIONANDO UMA CRIANÇA ELEITA

Depois de teres colocado pilhas novas no D-Tector e teres pressionado ligeiramente o botão de reinicialização [reset], a animação de abertura começará.

1. Pressiona o botão B para mostrar o écran de Selecção.
2. Pressiona o botão A para veres as opçoes de Crianças Eleitas.
3. Pressiona o botão B para seleccionar uma Criança Eleita com a qual vais viajar.

• INTRODUÇÃO DO NOME

Podes dar um nome à tua Crianças Eleitas procedendo da seguinte maneira :

1. Pressiona o botão A para desfilar ao longo do alfabeto. (Pressione o botão do Sensor de Movimentos para fazer desfilar no sentido contrário)
2. Pressiona o botão B para seleccionar uma letra.
3. Pressiona o botão B para confirmar o nome.

EPISÓDIOS ENQUANTO CAMINHAS

Podes começar a tua aventura com as 4 Crianças Eleitas junto contigo. Enquanto caminha na tua aventura, ouvirás periodicamente um bip alertando-te para episódios importantes : Tempestade de Dados, Encontros com Crianças Eleitas, descobertas de Digi-Surpresas, ou Batalhas.

• TEMPESTADE DE DADOS

As tempestades de Dados podem tirar-te da área onde se encontra actualmente para outra área, ou pode levar uma das Crianças Eleitas. Este é um fenómeno natural, e a única maneira de te protegeres é pressionar o botão A repetidamente durante a tempestade.

• ENCONTRA AS TUAS CRIANÇA ELEITA DIGI-DESTINADOS

Se uma Tempestade de Dados levou um dos seus Digi-Camaradas há a possibilidade de encontrá-lo na tua aventura e poderás associar-te de novo com ele.

• DIGI-SURPRESAS DESCOBERTAS

Ao viajares na tua aventura passarás 4 Digi-Surpresas Diferentes.

1. **Digi-Chip Redução de Distância** – Reduz passos da tua distância actual.
2. **Digi-Chip Aumento de Distância** – Aumenta passos da tua distância actual.
3. **Suplemento de poder de Espírito** – Dá-te um Poder de Espírito suplementar.
4. **Nível Superior** – Aumenta o seu nível.

• BATALHA

À medida que caminhas na tua aventura encontrarás Digimon do Mal que quererão lutar contigo. Poderás fugir ou poderás lutar com eles de duas maneiras diferentes :

1. Chamada para a Batalha – Utiliza-a para chamar um Digimon de um dos teus quatro D-Amazens para a posição de batalha. Utiliza a acção de análise do D-Código* para chamar o Digimon com o qual desejes lutar e atribuir-lhe um Tipo de Ataque. (consulta a secção comandos de Batalha/Chamada para a Batalha para mais informações).

*** A acção de análise D-Código: Para activar a acção de análise D-Código, selecciona o comando de Ataque no écran e acena com a mão na frente do sensor de movimentos. O objectivo é alcançar o Tipo de Ataque que garantirá a tua vitória. (consulta a secção de Treino para mais informações)**

2. Espírito Interior – Se tiveres armazenado Poder de Espírito suficiente, oteu Digi-Companheiro poderá Digitransformar-se num Digimon Espírito. Selecciona simplesmente o modo Espírito e o jogo indicar-te-á se tem poder Acumulado suficiente. Precisarás então seleccionar um Tipo de Ataque como botão A e executar com o botão B. (consulta Comandos de Batalha/ Espírito Interior para mais informações)

COMANDOS

Há 3 tipos de comandos que te ajudarão na tua aventura, são os seguintes:

• **COMANDOS GERAIS**

MAPA – Consulta o teu Mapa / Área actual ou viaja para outro Mapa/Área.

1. Pressiona A ou Botão do Sensor de Movimentos para ver o écran Mapa. Pressiona B para seleccionar.
2. Pressiona A para desfilar ao longo dos Mapas. Pressiona B para seleccionar um mapa.
3. Pressiona A de novo para analisar as Áreas do mapa que seleccionaste. Pressiona B para seleccionar a Área na qual desejas jogar.

ESTADO – Verifica o estado dos teus Digi-Companheiros.

1. Pressiona A para ires até ao écran Estado. Pressiona B para seleccionar.
2. Pressiona A para desfilar através os teus amigos (incluído tu). Pressiona B para seleccionar o personagem cujo estado queres verificar. Pressiona A para ver os parâmetros.

ESPÍRITO – Podes Digitransformar o teu Digi-Companheiro. utilizando o teu Poder de Espírito num Digimon para combater. (Ganharás Poder de Espírito com a experiência da Batalha ou com Digi-Surpresas.)

1. Pressiona A para ires até ao écran Espírito. Pressiona B para seleccionar.
2. Pressiona A para desfilar ao longo dos Espíritos. Pressiona B para seleccionar.
3. Pressiona A ou B para ver a informação sobre o estado do Digimon Espírito podes Digitransformar durante a batalha.

Nota: Quando estiveres na batalha, o D-Tector indicar-te-á se tens Poder de Espírito suficiente para se Digitransformares no modo Espírito.

ACAMPAMENTO – Caso te fira na batalha o D-Tector indicar-te a que te feriram. Deverás ir nesse momento para o Digi-Acampamento descansar e recuperar. Se decidires não ir os teus passos conseguidos não serão contados.

1. Pressiona A para desfilar até ao écran Acampamento. Pressiona B para seleccionar.
2. Pressiona A, B ou C para sair da tenda. (Retorno ao écran principal.)

NOTA: Nenhum passo será contado enquanto estiveres na tenda.

LIGAÇÃO – Podes ligar-te a outros D-Tector Digivice dos teus amigos para cobater ou trocar os teus Digimon.

1. Pressiona A para ires até o écran de Ligação. Pressiona B para eleccionar.
2. Pressiona A para escolher entre BATALHA (VS BATTLE)ou TROCA (TRADE. Pressiona B para seleccionar.

BATALHA V.S. (Lutando contra un amigo)

a. Uma vez o écran BATALHA VS seleccionado, o écran produzirá um bip e aparecerá o écran CONTA. Será nesse momento que terás de agitar o teu Digivice o mais rapidamente que puderes para ganhar Digi-Poder. Quanto mais rapidamente agitares mais Digi-Pode ganharás. O Digivice produzirá de novo um bip para te indicar que deves parar – o écran Pronto aparecerá.

b. Ligueo teu D-Tector à conexão dos teus amigos no topo do D-Tector. Pressiona o botão B para executar e mantém a ligação até que o écran indique OK.

c. Um Digimon lutador será seleccionado ao acaso na sua D-Armazém. O nível do Digimon seleccionado dependerá do nível dos Digi-Companheiros e da quantidade de Digi-Poder acumulado na etapa a.

TROCA

a. Pressona A para passar de Saida de Dados a Entrada de Dados. Pressona B para seleccionar qualquer comando.

Saida de Dados - Se desejares oferecer/trocar um Digimon com um amigo, deverás escolher o comando Saida de Dados.

1. Uma vez chegado ao Écran Troca. Pressiona o botão A para desfilar ao longo dos níveis (Recruta, Campeão, Último, Mega) e escolhe um.
2. Pressiona o botão A para veres os Digimon nesse nível. Pressiona o botão B para seleccionar o Digimon que queres trocar.

Entrada de Dados- Para receber/trocar um Digimon com um amigo tens de escolher o comando Entrada de Dados.

1. Liga o teu D-Tector ao dos teus amigos e pressiona o Botão B para realizar a troca. (O teu amigo terá de seguir as etapas acima estando sobre " Informações-Exterior".)

Quando a troca estiver terminada o écran anunciará OK.

NECESSITA 2 PILAS LR03 (1,5 V). PILHAS NÃO INCLUIDAS.

ATENÇÃO: Utilize unicamente pilhas do mesmo tipo ou de tipo equivalente como indicado. As pilhas devem ser instaladas respeitando a polaridade correcta (veja diagrama). Não ponha em curto circuito os términos de alimentação. Não tenta recarregar pilhas que não sejam de recarregar. As pilhas recarregáveis devem ser retiradas do brinquedo antes de serem recarregadas. As pilhas recarregáveis devem ser carregadas sob o contrôle de um adulto. Não misture tipos de pilhas diferentes ou pilhas novas com pilhas usadas. Retire as pilhas usadas do brinquedo e igualmente todas as pilhas do brinquedo se não utilizar o brinquedo durante muito tempo. Vigie as crianças quando estiverem elas próprias a substituir as pilhas para verificar se estas directrizes são respeitadas. Conserve as pilhas novas na sua embalagem a longe de objectos metálicos que podem causar um curto circuito. Precaução : Mantenha as pilhas longe do alcance das crianças. As pilhas podem ser prejudiciais se forem ingeridas.

ATENÇÃO: LEIA POR FAVOR ANTES DE BRINCAR COM O BRINQUEDO

- **Nunca faça o seguinte:** 1) apontar o brinquedo na direcção de alguém, 2) bater em alguém com o brinquedo, 3) empurrar alguém com o brinquedo, 4) atirar o brinquedo contra alguém, 5) Não suba para cima do brinquedo, pois isso pode provocar um acidente grave!
- **Tome a precaução** de não entalar os dedos nas partes flexóveis do brinquedo.

© Akiyoshi Hongo • Toei Animation.

CE
Fabriqué en China. Distribué par: BANDAI S.A. (France)
4, rue de l'Industrie, Saint-Ouen-l'Aumône
95315 Cergy Pontoise Cedex.

• DIGI-COMANDOS

Pressiona o botão doSensor de Movimentos para sair do modo de comando normal.

DIGI-BANCO DE DADOS – Revê a tua colecção de Digimon e regista cada um dos Digimon que quiseres colocar nos Digi-Amazens prontos para a batalha. (Os Digimons estão prontos para a batalha se estiverem iluminados de cinzento) Encha os Digimon Digi-Amazens com poderosos Digimon mas tem cuidado para não escolheres Digimon que possam dominar o teu Digi-Destino. Quanto mais próximo for o nível do Digi-Destino e os níveis Digimon, mais sucesso poderás ter na batalha.

1. Pressiona A para veres a Digi- Base de Dados no écran. Pressiona B para seleccionar.
2. Pressiona A para seleccionar o Nível de Digimon.
3. Pressiona A para ires atè ao Digimon cujo nivel desejas ver. Pressiona B para seleccionar.
4. Revè o estado do Digimon pressionando A para veres a informação.
5. Para fmoveres um Digimon para o Digi- Amazém, pressione B. Pressiona A para ires até ao Digi-Amazém que quiseres e B para seleccionar. Pressione B de novo para colocar o Digimon no Digi-Amazém.

NOTA: Neste novo D-Tector pode transportar um Digimon inimigo para a sua Digi-Amazém.

DIGI-DIGITOS – Podes aumentar a tua colecção de Digimons coleccionando Digi-Dígitos a partir do Novo Cartão de Jogos do D-Tector. Cada cartão contém um Digi-Dígito único e é fácil introduzir esses Dígitos procedendo da seguinte maneira:

1. Pressiona A para ires atè ao écran dos Digi-Dígitos. Pressiona B para seleccionar.
2. Pressiona A para desfilares ao longo das letras e dos números. Pressiona B para introduzir. Desfila em sentido contrário pressionando o botão do Sensor de Movimentos.
3. Depois de introduzir 5 Digi-Dígitos (letras e números), pressiona B para executar.

NOTA: O Digimon que introduziste será automaticamente registado na Digi- Amazém se um Digi- Amazém disponivel estiver aberto.

JOGO – O novo D – Tector tem dois jogos muito divertidos. Podes aperfeiçoar a tua perícia na análise do D - Código para ganhar os combates e para ganhar distância.

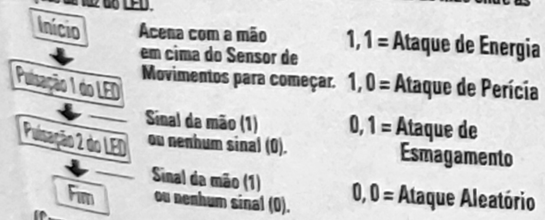
(Acção de Análise)

1. Pressiona A para ires para o écran de Acção de Análise.
2. Mantendo o botão do Sensor de Movimentos pressionado durante um segundo (o cursor "Waiting" [Espera] aparecerá) activa ao mesmo tempo a Acção de Análise do D-Código.*
3. Quando tiveres partido a caixa, ganharás um Digi-Artigo de bónus.

NOTA 1: Se falhares no jogo de Acção de Análise poderás ser penalizado. Poderás perdero Digimon que chamaste do Digi-Amazém ou ganhar mais poder de Distância.

NOTA 2: Nenhum sinal poderá ser introduzido enquanto o cursor de Espera aparecer.

***A acção de análise do D-Código: Move a tua mão por cima do Sensor de Movimentos do D-Tector Digivice para confere os LED para encontrar o sinal de mão exigido para escolher um Tipo de Ataque. Introduz sinais de mão entre as pulsações da luz do LED.**


Início
Acena com a mão em cima do Sensor de Movimentos para começar.
Pulsação 1 do LED
Sinal da mão (1) ou nenhum sinal (0).
Pulsação 2 do LED
Sinal da mão (1) ou nenhum sinal (0).
Fim
1, 1 = Ataque de Energia
1, 0 = Ataque de Perícia
0, 1 = Ataque de Esmagamento
0, 0 = Ataque Aleatório

(Cursor de Leitura)

1. Pressiona A para fazer desfilar o écran do Cursor de Leitura e pressiona B para seleccionar.
2. Pressiona A para deslocar para a esquerda, pressione B para deslocar para a direita. Continua a pressionar o botão para te manteres no mesmo lugar, ou Transportador Aéreo voltará para o centro se soltares o botão.
3. Evita os objectos que vêm chocar contra o Transportador Aéreo nos 4 níveis de velocidade.

NOTA 2: A velocidade da leitura diminui quando carregares repetidamente no botão CSensor de Movimentos durante o jogo. O jogo efectuado durante uma leitura mais lenta dará um resultado mais baixo que se jogares num modo de leitura mais rápido.

DIGI-PESQUISADOR – *Semelhante aos episódios de quando caminhas, também poderá obter um episódio vendo televisão.* Seque as etapas abaixo indicadas:

1. Pressiona A para ires até ao écran Digi-Pesquisador. Pressiona B para seleccionar.
2. Coloca o D-Tector perto de um aparelho de televisão (aprox. 2,5 cm) e mantém pressionado o botão do Sensor de Movimentos até obteres um sinal. Encontrarás um episódio seleccionado de maneira aleatória. (Consulta a secção "Episódios Enquando Caminhas".)

• COMANDOS DE BATALHA

CHAMADA PARA A BATALHA – O teu jogo avisa-o quando um Digimon do Mal te convocar para uma batalha. Nesse momento que terás de fazer o seguinte :

• COMANDOS DE BATALHA (continuação)

1. Pressiona A para ires até ao écran de Chamada para a Batalha. Pressiona B para seleccionar.
2. Manteém pressionado o botão do Sensor de Movimentos durante um segundo (o cursor "Waiting" [Espera] aparecerá) e introduz a acção de análise do D-Código.* Aparecerá então um Digimon pronto para a batalha.

***Utiliza o jogo da "Acção de Análise" para melhorar a perícia na análise do teu D-Código.**

Sinais de mão convocam um Digimon de um Digi-Armazém como indicado:

Sinal da mão 1, 1 = D-Doca 1 **Sinal da mão 0, 1 = D-Doca 2**

Sinal da mão 1, 0 = D-Doca 3 **Sinal da mão 0, 0 = D-Doca 4**

NOTA 1: Se a tua chamada de um Digimon tiver sido negada o jogo enviar-te-a um Numemon para combater. O Digimon mais fraco do jogo.

NOTA 2: No começo de cada batalha disporás de uma quantidade completa de Pontos de Chamada. Esses Pontos de Chamada permitem-le Digitransformar, Expulsar ou Convocar um Digimon para a batalha. (Quando convocas um Digimon do nivel mais alto é quando mais Pontos de Chamados consernes).

NOTA 3: Quando vires o sinal "OK Espírito", significa que tens Poder de Espírito suficiente para te Digitransformares no modo Espírito.

ATAQUE – Manteém o botão do Sensor deMovimentos pressionado durante um segundo (o cursor "Waiting" [Espera] aparecerá) e introduz a acção de análise do D-Código. (Consulta a secção "Practice" [Treino] para aprenderes a seleccionar um Tipo de Ataque).

NOTA 1: Um Digimon pode recusar atacar um Digimon do Mal se o nível do Digimon for muito alto para que o Digi-Companheiro o possa controlar.

NOTA 2: Se perder uma batalha, o teu Digimon pode ser retirado definitivamente. Poderás contudo introduzir de novo os Digi-Dígitos desse Digimon para teres de novo acesso a ele.

DIGITRANSFORMAÇÃO – Como certas vezes é muito difícil controlar um nível de Digimon mais alto, pode ser benéfico para o sucesso da batalha seleccionar um nível de Digimon mais baixo e a seguir Digitransformá-lo para um nível mais alto tornando-o assim mais controlável para o Digi-Companheiro.

NOTA 1: Deves avançar até ao nível seguinte de Digimon no Banco de Dados para chegar ao estado de Digitransformado. As etapas normais da Digitransformação devem ser respeitadas para Digitransformar correctamente. (ex. Agumon, Greymon, Metal Greymon, WarGreymon)

NOTA 2: Cada Digitransformação consumirá um Ponto de Chamada.

NOTA 3: Pode acontecer que a Digitransformação falhe, dependendo do nível do jogador.

EXPULSÃO – Utiliza este comando para fazer regressar um Digimon ao D-Armazém quando não o quiseres utilizar na batalha. Pressiona B para o expulsar, e o écran principal do Comando de Batalha aparecerá.

ESPÍRITO INTERIOR – Poderás Digitransformar-te em modo Espírito para derrotar os Digimons do Mal.

1. Pressiona A para ir até ao écran Espírito Interior. Pressiona B para seleccionar.
2. Pressiona A para veres o Espírito que desejares. Pressiona B para seleccionar.
3. Irás Digitransformar -te para esse Digimon Espírito pronto para a batalha.
4. Pressiona A para veres os comandos de Batalha abaixo indicados (ATAQUE e DIGI-PODER).

NOTA 1: O Poder de Espírito é utilizando ou não, dependendo do nível do jogador. Nao poderas Digitransformar para o modo Espírito se nao tiveres Poder de Espírito suficiente alto.

ATAQUE – Se escolheres utilizar um Espírito terás de escolher o Tipo de Ataque que desejas utilizar durante a batalha.(ex. Energia, Esmagamento, Perícia)

DIGI-PODER – O teu Digimon Espírito tem perícia para absorver o poder de um dos seus Digimon registados no D-Armazém. Mantém o botão do Sensor de Movimentos pressionado durante um segundo (o cursor "waiting" [espera] aparecerá) e introduz um código de movimento com a tua mão. Um Digimon será escolhido para dar o seu Poder ao Digimon Espírito.

NOTA 1: Consulta a secção Chamada para a Batalha para ver as instruções de como chamar um Digimon do teu D-Armazém.

NOTA 2: O Digi-Poder suplementar só serve uma vez.

NOTA 3: Dependendo do nível, a absorção do Poder do Digimon pode falhar.

ESPÍRITO EXTERIOR – Utiliza este comando para levar o Espírito do Digi-Companheiro. Poderas voltar ao écran de comando de Batalha.

DIGI - DÍGITOS - Utiliza este comando para chamar directamente um Digimon introduzindo os Digi - Dígitos que aparecem na Carta de Jogos do D - Tector . O Digimon não tem de estar obrigatoriamente na D -Doca. Será registado automaticamente depois da batalha. Consulte a secção dos DIGI - DÍGITOS na página 7 sobre a maneira de introduzir Digi -Dígitos.

RESUMO DOS COMANDOS

COMANDO	MENU PRINCIPAL	NÍVEL 1	NÍVEL 2
NORMAL COMANDO	1. Mapa	1. Mapa 1	1. Area 1 2. Area 2 3. Area 3
		2. Mapa 2	1. Area 4 2. Area 5 3. Area 6
		3. Mapa 3	1. Area 7 2. Area 8 3. Area 9
		4. Mapa 4	1. Area 10 2. Area 11 2. Area 12
	2. Estados	1. Takuya 2. Koji 3. J.P. 4. Zoe 5. Tommy	

RESUMO DOS COMANDOS

COMANDOS	MENÚ PRINCIPAL	NIVEL1	NIVEL2
	3. Espirito		
	4. Acampamento		
	5. Ligação	2. Intercambio 1. Batalla	1. Data In 2. Data Out
DIGI-COMANDO	1. Digi-Banco de Dados	1. Rookie 2. Champion 3. Ultimate 4. Mega 5. Enemigo 6. Antiguo	
	2. Digi-Digitos		
	3.Jogo	1. Analise Acção 2. Cursor de Leitura	
	4. Digi-Pesquisador		
COMANDO DE BATALHA	1. Chamada para a batalha	1. Ataque 2. Digitransfor-mação 3. Expulsão	
	2. Espirito Interior	1. Ataque	1. Energia 2. Esmagamento 3. Pericia
		2. Digi-Poder 3. Espirito Exterior 4. Fuga	
	3. Fuga		
	4. Sair		

BANDAI 4+

Asst. 13615

SEASON FOUR

DIGIMON

DIGITAL MONSTERS

D-TECTOR INSTRUÇÕES